Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

2-4

10+

40mn

UGO!

Règles du jeu

iello™

Contenu

- *45 cartes Territoires (d'une valeur allant de 0 à 8 réparties en 5 couleurs)*
- *4 plateaux en 2 morceaux (les Royaumes)*
- *36 pièces Agriculteurs*

But du jeu

Étendez votre royaume en récupérant les Territoires les plus prospères et soyez ainsi le plus puissant des monarques. Recrutez des Agriculteurs pour exploiter ces Territoires ou ceci vous feront perdre des points.

Le jeu se joue en 4 manches. Le gagnant est le joueur qui a amassé le plus de points de victoire à l'issue de la dernière manche.

Mise en place

Donnez à chaque joueur un Royaume. Placez-le devant vous, comme indiqué ci-dessous.
Au début de chaque manche, mélangez toutes les cartes Territoire et donnez-en 10 à chaque joueur (que vous soyez 2, 3 ou 4 joueurs). Les cartes restantes sont mises de côté.

Premier joueur d'une manche

Le premier joueur est celui qui se trouve à gauche du donneur. Il jouera la première carte de son choix. Le donneur tourne dans le sens horaire à chaque manche.

Déroulement d'une manche

Chaque manche est une succession de 10 plis.
Un pli est un tour de table durant lequel chaque joueur joue une carte de sa main l'un après l'autre. Les joueurs jouent ainsi toutes les cartes de leur main sans jamais en piocher de nouvelles.
Le premier joueur joue la carte de son choix. Puis, dans le sens horaire, les autres joueurs doivent jouer une carte de même couleur.
Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer n'importe qu'elle autre carte.

Le joueur qui a joué la carte de valeur la plus forte remporte le pli, **quelle que soit la couleur de la carte**. Il remporte alors toutes les cartes en jeu.

En cas d'égalité, c'est la carte de la couleur demandée qui l'emporte.
S'il y a encore égalité et qu'aucune des cartes de la valeur la plus forte n'est de la couleur demandée, c'est le joueur qui a posé la carte la plus forte en premier qui l'emporte (voir les exemples C et D).

Le gagnant du pli doit placer les cartes dans son Royaume. Il doit remplir les cases en commençant par la gauche et continue vers la droite sans laisser de trou. Une case ne peut contenir qu'une seule couleur et une couleur ne peut être que sur une seule case. Une fois placée, une couleur ne peut plus changer de case.
Si parmi les cartes gagnées, des couleurs sont déjà présentes dans le Royaume, elles doivent être placées dans la case de la couleur correspondante **au-dessus** des cartes déjà sur cette case.
Une fois les cartes posées, les joueurs ne peuvent plus les déplacer.
IMPORTANT : *à la fin d'une manche, seule la valeur au-dessus de chaque pile de couleur donne des points.*

Le gagnant du pli devient le premier joueur du pli suivant et joue une carte de sa main.

Exemple A :
*Théo est le premier joueur. Il joue un **3 rouge**. Sonia n'a aucune carte rouge et joue un **5 bleu**. Gabriel joue un **6 rouge** et Carole un **4 rouge**. Gabriel gagne le pli. Il choisit de mettre ses cartes comme suit. Il dispose actuellement de 5 +6 = 11 points. Il a choisi de mettre le **6 rouge** sur les deux autres cartes rouges car cela lui rapporte plus de points.*

*Gabriel obtient également un agriculteur grâce à son **6 rouge**.*

Les agriculteurs

Les Agriculteurs cultivent les Territoires et fournissent de la nourriture à la population.

Si un joueur gagne un pli, **il obtient autant d'Agriculteurs qu'indiqué par les icônes sur la carte avec laquelle il a gagné le pli**, s'il y en a (sauf cartes 1 et 2 cf ci-dessous).

Il place l'Agriculteur sur le premier emplacement d'Agriculteur disponible de son Royaume (cercles clairs). Les deux premières cases Agriculteurs des Royaumes sont déjà occupées au début de chaque manche.

Exemple B :

Gabriel vient de gagner un Agriculteur et il doit le placer dans son Royaume. Les deux premiers emplacements du Royaume ont déjà automatiquement un Agriculteur. Gabriel doit mettre un Agriculteur sur le premier emplacement où aucun Agriculteur n'est présent. Dans ce cas, il s'agit de la troisième case du royaume :

IMPORTANT : *si à la fin de la manche, il y a une carte sur une case Royaume, mais que tous les emplacements d'Agriculteur de cette case ne sont pas remplis, la carte ne rapporte pas de points de victoire et le joueur reçoit 5 points de pénalité par Agriculteurs manquant. Voir les exemples C et G.*

Si une case du Royaume contient le nombre d'Agriculteurs requis, mais aucune carte Territoire, le joueur obtient le nombre indiqué directement sur la case Royaume. Voir l'exemple H.

Cartes Territoires de valeur 1 ou 2

Les cartes de valeur 1 et 2 sont des cartes spéciales. **Vous ne pouvez gagner les Agriculteurs que si vous perdez le pli**. En jouant une carte 1, vous obtenez un Agriculteur si vous perdez le pli et qu'il est remporté par une carte de même couleur (voir l'exemple C). Vous obtenez deux Agriculteurs si vous perdez le pli et qu'il est remporté par une carte de couleur différente (voir l'exemple D).

En jouant une carte de valeur 2, vous obtenez un Agriculteur si vous perdez le pli et qu'il est remporté par une carte d'une autre couleur (voir les exemples E et F).

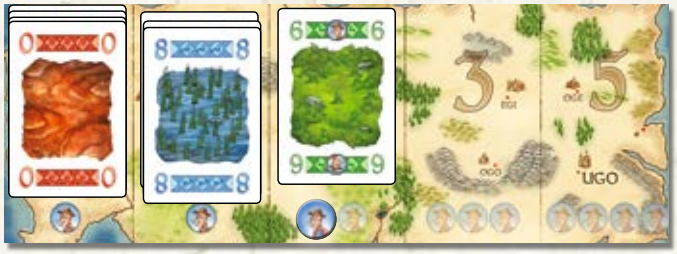
RAPPEL : le joueur doit toujours jouer la couleur demandée s'il en a.

Cartes Territoires de valeur 0

Pour ces Territoires, l'espoir a disparu depuis des années... Une carte 0 ne peut jamais remporter de pli (à moins que tous les joueurs ne jouent un 0 dans le même tour, ce qui semble peu probable). Cependant elle peut être utilisé pour s'assurer de ne pas remporter un pli qui vous ferait perdre des points ou pour réduire la valeur des points adverses (voir l'exemple C).

Exemple C :

Poursuivons l'exemple précédent. Gabriel a gagné le pli, il devient donc le premier joueur. Il joue un ***8 bleu****. Carole n'a pas de cartes bleues, elle joue un* ***6 vert****. Théo joue un* ***1 bleu****. Sonia n'a pas de bleu et joue un* ***0 rouge****. Gabriel gagne le pli. Il pose les deux cartes bleues sur la carte bleue qu'il avait déjà, et place le 8 au-dessus. Il pose le* ***6 vert*** *sur une nouvelle case. Le* ***0 rouge*** *doit être mis sur les cartes rouges déjà présentes. Théo a joué un 1 de la même couleur que la carte gagnante, il obtient 1 Agriculteur. Gabriel a donc le Royaume suivant :*



Pour l'instant Gabriel a 0+8-5=3 points. Voir aussi l'exemple G pour plus d'informations.

Plusieurs exemples :

Exemple D :

Gabriel joue un ***3 bleu****. Sonia n'a pas de bleu et joue un* ***7 vert****. Théo n'a pas de bleu et joue un* ***1 rouge****. Sonia joue un* ***7 bleu****. Sonia gagne le pli car bleu est la couleur demandée. Elle rajoute les deux cartes bleues, la carte verte et la rouge dans son Royaume. Elle obtient également un Agriculteur pour sa carte* ***7 bleu*** *gagnante. Théo a joué un 1 d'une couleur différente de la carte gagnante et obtient ainsi deux Agriculteurs.*

Exemple E :

*Gabriel joue un **2 bleu**. Carole n'a pas de bleu et joue un **8 vert**. Théo n'a pas de bleu et joue un **2 rouge**. Sonia n'a pas de bleu et joue un **8 rouge**. Carole gagne le pli car elle est la première à jouer un 8. Elle pose les deux cartes rouges, la verte et la bleue dans son Royaume. Théo a joué un 2 d'une couleur différente du gagnant et obtient un Agriculteur. Idem pour Gabriel qui obtient lui aussi un Agriculteur.*

Exemple F :

*Gabriel joue un **7 bleu**. Carole n'a pas de bleu et joue un **2 vert**. Théo n'a pas de bleu et joue un **8 vert**. Sonia joue un **2 bleu**. Théo gagne le pli avec son 8. Il pose les deux cartes bleues et les deux cartes vertes dans son Royaume. Sonia a joué un 2 d'une couleur différente de celle du gagnant et obtient un Agriculteur. Carole a joué un 2 de la même couleur que celle de la carte gagnante, elle n'obtient donc pas d'Agriculteur.*

Fin de la manche et calcul des points

Après la résolution du 10ème pli, chaque joueur calcule son score de la manière suivante :

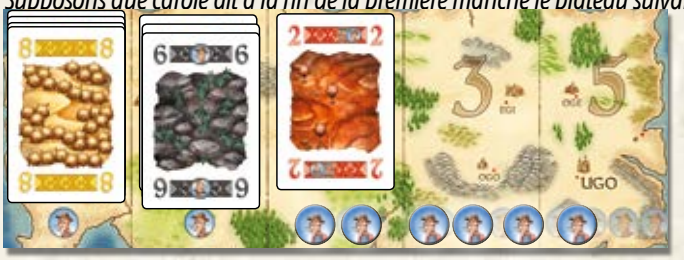
- Sur chacune des cases Royaume dont tous les emplacements d'Agriculteurs sont remplis, le joueur gagne autant de points que la valeur de la carte Territoire au-dessus de la pile.
  S'il n'y a pas de cartes sur la case, le joueur obtient le nombre de points indiqué directement sur la case (1, 3 ou 5).
- Sur chacune des cases Royaume contenant des cartes mais n'ayant pas assez d'Agriculteurs, le joueur perd 5 points de victoire par Agriculteurs manquant. Les cartes Territoire placées sur ces cases ne rapportent rien.
- Les cases Royaumes sans carte et n'ayant aucun ou pas suffisamment d'Agriculteur comptent pas : elles ne rapportent ou ne font perdre aucun point.

Exemple G :

Supposons que l'exemple C avec Gabriel soit son résultat final de la première manche. Il obtient les valeurs de ses Territoires. Cela correspond à 0 + 8 = 8. Le 6 vert ne compte pas parce que cette 3ème case n'a pas le nombre d'Agriculteur requis. Il lui manque un Agriculteur pour exploiter le Territoire. Cela lui fait perdre 5 points de victoire. Son score pour cette manche est de 8 – 5 = 3 points.

Exemple G :

Supposons que Carole ait à la fin de la première manche le plateau suivant :



Elle calcule les valeurs de ses Territoires. Cela donne 8 + 6 + 2 = 16 points. De plus, la 4ème case n'a pas de cartes Territoire mais tous les emplacements d'Agriculteur sont occupés. Elle ajoute 3 points à son score. Carole a donc 16 + 3 = 19 points.

Fin du jeu

À la fin de chaque manche, comptez vos points et lancez une nouvelle manche. Faites cela 4 fois. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne le jeu.

Un jeu de Ronald Hoekstra
Développement : Thomas Jansen & Patrick Zuidhof
Illustrations : Franz Vohwinkel
Adaptation, relecture & édition française : IELLO

Merci aux testeurs : Edwin van Oosten, Corrie Hoekstra-Berk, Milo Zwemmer, Nisha Zwemmer, Rutger Fiesler, Leonie Goezinnen, Seb Goezinnen, Enrico van Kessel, Sandra Pellegrom, Saskia van Reeden, John Hoekstra, Kasajeux, Théo Beers, Caroline Kokshoorn, Lody Kokshoorn , Marius, Fredy et Irvin Hoogland.

© 2013 Playthisone
© 2014 IELLO pour l'édition française
Tous droits réservés

www.iello.info